

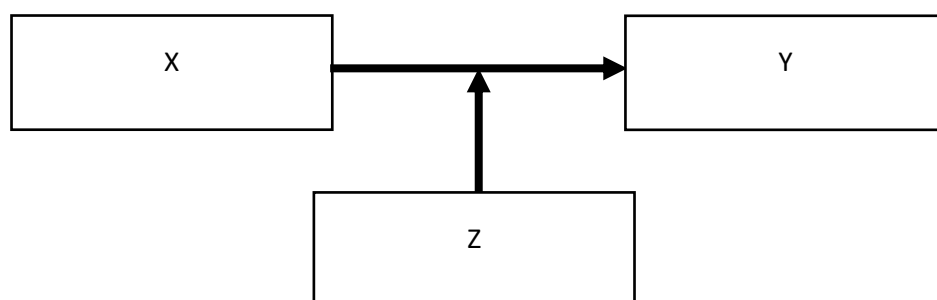
BAB III

Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan. Pada bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, variabel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data.

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional yaitu untuk melihat keterikatan antar variabel. Penelitian ini berisikan mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yang dimoderatori oleh kecerdasan emosi pada remaja di Kota Bandung. Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini mampu menjelaskan adanya hubungan antar variabel *phubbing* (X), kualitas persahabatan (Y) dan Kecerdasan emosi (Z) secara jelas (Creswell, 2015). Pada penelitian ini, moderasi dilihat sebagai variabel Z yang dapat melemahkan atau memperkuat variabel X dan Y. Adapun desain dalam penelitian ini dapat digambarkan berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama (Creswell, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Kota Bandung dengan rentang usia 17-20 tahun. Menurut survei *Social Media Audience Profil* Januari 2019 menyatakan pengguna media sosial terbanyak ada di rentang usia 18-24 tahun dan pada tahun 2018 usia 15-24 tahun menduduki tingkat tertinggi untuk pengguna internet di Indonesia. Oleh karena itu peneliti mengambil populasi dengan rentang usia 17-20 tahun dikarenakan usia tersebut masuk kedalam kategori usia remaja akhir selain itu peneliti memilih individu penggunaan *smartphone* yang berdomisili di Kota Bandung. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Bandung jumlah remaja akhir laki-laki dan perempuan dengan usia 17-20 tahun terdapat sekitar ± 222.024 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2019).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *non-probability sampling* yaitu peneliti menyeleksi individu karena adanya ketersediaan dan merasa nyaman untuk mewakili ciri khusus tertentu yang ingin diteliti oleh peneliti. Desain *nonprobability sampling* yang digunakan adalah desain *convenience sampling* yaitu peneliti memilih partisipan karena kesediaan dari partisipan untuk dijadikan sampel. Dengan tambahan Teknik *snowball* sampling peneliti meminta partisipan untuk mengidentifikasi orang lain untuk menjadi sampel sesuai dengan karakteristik yang tersedia. Dalam hal ini sampel yang akan dikumpulkan yaitu sebanyak 200 subjek atau responden dengan usia remaja akhir, pengguna *smartphone* dan berperilaku *phubbing* di Kota Bandung, dimana jumlah responden rentang 200-300 termasuk pada kategori baik menurut Voo & Mor (2007).

C. Variable Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variable penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah *Phubbing* (X) sebagai variabel bebas, kualitas persahabatan (Y) sebagai variabel terikat dan kecerdasan emosi (Z) sebagai variabel moderator.

2. Definisi Operasional

a. *Phubbing*

Phubbing dalam penelitian ini merupakan sebuah perilaku yang dilakukan oleh remaja yang menggunakan dan lebih tertarik pada *smartphone* ketika sedang melakukan interaksi bersama sahabat dengan tujuan untuk menghindari komunikasi interpersonal yang dapat diukur melalui 2 dimensi yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap *smartphone*.

b. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi dalam penelitian ini adalah kemampuan remaja dalam memahami perasaan dan emosi diri sendiri atau orang lain serta dapat mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan.

c. Kualitas Persahabatan

Kualitas persahabatan dalam penelitian ini adalah berfungsinya secara positif hubungan persahabatan antara dua atau lebih individu serta tumbuhnya emosi positif seperti rasa senang ketika bersama dengan sahabat, penyelesaian konflik yang positif, saling menolong memiliki keintiman secara emosional serta rasa aman.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan kuesioner dengan pernyataan tertutup yang mengukur *phubbing*, kualitas persahabatan dan kecerdasan emosi. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara *online* dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak mendukung untuk dilakukan pengambilan data secara *offline*.

Kuesioner terdiri atas beberapa bagian yaitu: 1) Identitas peneliti, tujuan penelitian, kriteria responden serta informasi kerahasiaan data; 2) *Informed concern*; 3) Identitas responden; 4) alat ukur mengenai *Phubbing* yaitu *phubbing scale*; 5) Alat ukur kecerdasan emosi berupa kuesioner kecerdasan emosi; dan 6) Alat ukur berisikan kuesioner kualitas persahabatan yaitu *Friendship Qualities Sale* (FSQ). Pengambilan data dilakukan pada tanggal 3 November 2020 – 6 November 2020. Kuesioner diberikan secara *online* dalam bentuk tautan *google form* di sebarakan dalam bentuk poster yang disertai tautan untuk mengarahkan langsung pada *google form*. Poster penelitian disebarakan melalui beberapa media sosial seperti Instagram, Line, WhatsApp dan Twitter. Pada bagian awal di *google form* peneliti memberikan keterangan bahwa pernyataan-pernyataan yang diberikan merupakan kondisi sebelum terjadinya pandemi. Sehingga responden diharapkan dapat mengisi sesuai dengan kondisi sebelum pandemi.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Perilaku *Phubbing*

a. Identitas instrumen

Instrumen yang digunakan pada variabel *phubbing* akan menggunakan skala *phubbing* yang dikembangkan oleh Karadag (2015) yang terdiri dari 10 item dengan nilai reliabilitas 0,87.

b. Skoring

Skor untuk setiap pemilihan jawaban disesuaikan dengan jenis item, yaitu favorable atau unfavorable sebagaimana tertulis pada tabel berikut.

Jenis item	Skor Pilihan Jawaban					No Item
	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Sering Sekali	
Favourable	1	2	3	4	5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Tabel 3. 1 Skoring Skala *Phubbing*

c. Kategorisasi skor

Kategorisasi skor ditentukan setelah melakukan penyekoran dan memperoleh skor total maka kategorisasi skala *phubbing* sebagai berikut:

Kategori	Rumus	Skor
Rendah	$X \geq \mu$ (rata-rata populasi)	$T \geq 50$
Tinggi	$X < \mu$ (rata-rata populasi)	$T < 50$

Tabel 3. 2 Kategorisasi Skor Skala Phubbing

Keterangan:

μ (rata-rata populasi) = 50

T = skor T responden

Oleh karena itu pada skala *phubbing* pada penelitian ini akan dibagi ke dalam dua kategori yaitu rendah dan tinggi dilihat dari skor median dan standar deviasi (Azwar, 2013).

d. Kriteria interpretasi skor

- 1) Responden yang berada pada kategori rendah dapat diartikan bahwa individu tersebut tidak sering terfokus pada *smartphone* untuk berselancar di media sosial, chatting bersama teman dan bermain gim ketika sedang berinteraksi dengan sahabat dan tidak pula mencoba untuk menghindari komunikasi interpersonal.
- 2) Responden yang berada pada kategori tinggi dapat diartikan bahwa individu tersebut cenderung lebih terfokus pada *smartphone* untuk berselancar di media sosial, chatting bersama teman dan bermain gim ketika sedang berinteraksi dengan sahabat dengan tujuan menghindari komunikasi interpersonal.

2. Instrumen Kecerdasan Emosi

a. Identitas instrumen

Instrumen yang digunakan pada variabel kecerdasan emosi merupakan kuesioner yang telah diadaptasi dan dimodifikasi oleh Shalihat (2013) berdasarkan kelima aspek yang dikemukakan Goleman yang terdiri dari 20 item dan memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,878.

b. Skoring

Skor untuk setiap pemilihan jawaban disesuaikan dengan jenis item, yaitu *favorable* atau *unfavorable* sebagaimana tertulis pada tabel berikut.

Jenis item	Skor Pilihan Jawaban					No Item
	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Sering Sekali	
<i>Favourable</i>	1	2	3	4	5	3,2, 6, 9, 7,10, 11, 13,14, 15,19, 20
<i>Unfavourable</i>	5	4	3	2	1	1,4, 5, 8, 12,16, 17, 18

Tabel 3. 3 Skoring Kecerdasan Emosi

c. Kategori skor

Kategorisasi skor ditentukan setelah melakukan penyekoran dan memperoleh skor total maka kategorisasi instrumen kecerdasan emosi sebagai berikut:

Kategori	Rumus	Skor
Rendah	$X \geq \mu$ (rata-rata populasi)	$T \geq 50$
Tinggi	$X < \mu$ (rata-rata populasi)	$T < 50$

Tabel 3. 4 Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi

Keterangan:

μ (rata-rata populasi) = 50

T = skor T responden

Oleh karena itu pada kategorisasi instrumen kecerdasan emosi pada penelitian ini akan dibagi ke dalam dua kategori yaitu rendah dan tinggi dilihat dari skor median dan standar deviasi (Azwar, 2013).

d. Kriteria Interpretasi

- 1) Responden yang berada pada kategori rendah dapat diartikan bahwa individu belum mampu menangkap dan mengartikan emosi diri sendiri

ataupun emosi yang diberikan orang lain serta kurangnya kemampuan dalam mengendalikan dan mengelola emosinya sendiri.

- 2) Responden yang berada pada kategori tinggi dapat diartikan bahwa individu tersebut memiliki kemampuan yang baik dalam menangkap dan mengartikan emosi diri sendiri ataupun emosi yang diberikan orang lain serta kemampuan yang baik pula pada pengendalian serta pengelolaan emosinya sendiri.

3. Instrumen Kualitas Persahabatan

a. Identitas Instrumen

Instrumen yang digunakan pada variabel kualitas persahabatan akan menggunakan *Friendship Qualities Scale* (FQS) dari Bukowski, Hoza dan Boivin (1994) yang telah dimodifikasi oleh Rinaldi (2019) terdiri dari 23 item dengan nilai reliabilitas 0,91

b. Skoring

Skor untuk setiap pemilihan jawaban disesuaikan dengan jenis item, yaitu *favorable* atau *unfavorable* sebagaimana tertulis pada tabel berikut:

Jenis item	Skor Pilihan Jawaban					No Item
	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Sering Sekali	
<i>Favourable</i>	1	2	3	4	5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23

Tabel 3. 5 Skoring Kualitas Persahabatan

c. Kategori Skor

Kategorisasi skor ditentukan setelah melakukan penyekoran dan memperoleh skor total maka kategorisasi instrumen kualitas persahabatan sebagai berikut:

Kategori	Rumus	Skor
Rendah	$X \geq \mu$ (rata-rata populasi)	$T \geq 50$
Tinggi	$X < \mu$ (rata-rata populasi)	$T < 50$

Tabel 3. 6 Kategorisasi Skor Friendship Qualities Scale

Keterangan:

μ (rata-rata populasi) = 50

T = skor T responden

Oleh karena itu pada instrumen kualitas persahabatan pada penelitian ini akan dibagi ke dalam dua kategori yaitu rendah dan tinggi dilihat dari skor median dan standar deviasi (Azwar, 2013).

d. Kriteria Interpretasi

- 1) Responden yang berada pada kategori rendah dapat diartikan bahwa individu kurang memiliki kemampuan untuk menjalin persahabatan kurangnya dalam menjalani kegiatan yang dilakukan bersama sahabat, kurangnya kemampuan dalam meleraikan konflik, saling menolong, dan kelekatan secara emosional serta kurang mendapatkan rasa aman dari hubungan persahabatan.
- 2) Responden yang berada pada kategori tinggi dapat diartikan bahwa individu dapat menjalin persahabatan dengan baik dalam menjalin persahabatan, kegiatan yang dilakukan bersama sahabat memberikan kesan yang baik, memiliki kemampuan yang baik dalam meleraikan konflik dan saling menolong, satu sama lain serta mendapatkan kelekatan secara emosional dan mendapatkan rasa aman dari hubungan persahabatan.

F. Proses Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas pada setiap instrumen untuk mengetahui apakah instrumen dapat digunakan untuk mengukur setiap variabel yang akan diteliti, yaitu variabel *phubbing*, kecerdasan emosi, dan kualitas persahabatan. Proses pengembangan sebagai berikut.

1. Uji Validitas Isi Instrumen

Sebelum melakukan uji coba instrumen, peneliti terlebih dahulu melakukan *expert judgement* yaitu penilaian bahasa dan isi kuesioner yang dilakukan oleh ahli. Alih bahasa dilakukan oleh Ita Juwitaningrum, S.Psi., M.Pd dan *expert judgement* dilakukan oleh Gemala Nurendah, S.Pd., M.A. Kemudian peneliti membuat format instrumen dengan membuat google form untuk diberikan pada responden penelitian. Peneliti melakukan uji coba instrumen yang dilakukan pada 8 Juli 2020 – 20 Juli 2020 kepada 350 orang remaja akhir di Kota Bandung

2. Validitas Item dan Reliabilitas *Phubbing*

a. Uji Validitas

Uji validitas memiliki tujuan untuk mengetahui ketepatan dan kecermatan setiap elemen instrumen dalam suatu pengukuran variabel (Azwar, 2013). Uji validitas diukur pada 10 item. Metode yang digunakan dalam melihat tingkat validitas dari setiap item adalah menggunakan *correct item total correlation*. Item-item yang dipilih menjadi item final adalah item yang memiliki nilai korelasi item total sama atau lebih besar dari 0.25 (Azwar, 2013) proses uji validitas menggunakan software IBM SPSS versi 25. Tabel 3.7 merupakan gambaran skor item sebelum dan sesudah uji coba:

Dimensi	Sebelum Uji Coba		Uji Coba 1	
	No Item	Jumlah	No Item	Jumlah
Gangguan komunikasi (<i>communicaton disturbance</i>)	2,3,5,10	4	2,3,10	3
Obsesi terhadap ponsel (<i>phone obsession</i>)	1,4,6,7, 8,9	6	1,4,6,7,8, 9,	6
Total		10		9

Tabel 3. 7 Skor Instrumen *Phubbing* Sebelum dan Sesudah Uji Coba

Berdasarkan tabel diatas, instrumen Skala *Phubbing* memiliki 1 item yang nilai koefisiennya dibawah 0,25 sehingga item akan dibuang untuk meningkatkan koefisien instrumen dan menyisakan 9 item.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang memiliki reliabilitas yang tinggi memiliki arti bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya. Dalam perhitungan reliabilitas instrumen Kualitas Persahabatan menggunakan IBM SPSS 25 dengan metode *Alpha Crombach*. Dalam uji coba instrumen, reliabilitas instrumen *phubbing* sebesar .763 dan setelah uji coba instrumen *phubbing* memiliki nilai reliabilitas sebesar .771. Instrumen *phubbing* termasuk ke dalam kategori instrumen yang reliabel berdasarkan pedoman pada koefisien reliabilitas menurut Guilford sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
≥ 0.90	Sangat Reliabel
$0,70 \leq \alpha \leq 0,90$	Reliabel
$0,40 \leq \alpha \leq 0,70$	Cukup Reliabel
$0,20 \leq \alpha \leq 0,40$	Kurang Reliabel
$\alpha \leq 0,20$	Tidak Reliabel

Tabel 3. 8 Kategori Reliabilitas Item

3. Validitas Item dan Reliabilitas Kecerdasan emosi

a. Uji Validitas

Uji validitas memiliki tujuan untuk mengetahui ketepatan dan kecermatan setiap elemen instrumen dalam suatu pengukuran variabel (Azwar, 2013). Uji validitas diukur pada 20 item. Metode yang digunakan dalam melihat tingkat validitas dari setiap item adalah menggunakan *correct item total correlation*. Item-item yang dipilih menjadi item final adalah item yang memiliki nilai korelasi item total sama atau lebih besar dari 0.25 (Azwar, 2013) proses uji validitas menggunakan software IBM

SPSS versi 25. Tabel 3.9 merupakan gambaran skor item sebelum dan sesudah uji coba:

Dimensi	Sebelum Uji Coba		Uji Coba 1	
	No Item	Jumlah	No Item	Jumlah
Mengenali emosi diri	3, 2, 1	3	3, 2,	2
Mengelola emosi	6, 9, 4, 5	4	6, 9, 5	3
Memotivasi diri sendiri	7,10, 8	3	7,10,	2
Mengenali emosi orang lain	11, 13, 14, 12	4	11, 13, 14,	3
Membina hubungan	15, 19, 20, 16, 17, 18	6	15, 19, 20, 16, 17, 18	6
Total		20		16

Tabel 3. 9 Skor Instrumen Kecerdasan Emosi Sebelum dan Sesudah Uji Coba

Berdasarkan tabel diatas, instrumen kualitas persahabatan memiliki 4 item yang nilai koefisiennya dibawah 0,25 sehingga item akan dibuang untuk meningkatkan koefisien instrumen sehingga dan 16 item.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang memiliki reliabilitas yang tinggi memiliki arti bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya. Dalam perhitungan reliabilitas instrumen kecerdasan emosi menggunakan IBM SPSS 25 dengan metode *Alpha Crombach*. Dalam uji coba instrumen, reliabilitas instrumen kecerdasan emosi sebesar .763 dan setelah uji coba instrumen kecerdasan emosi memiliki nilai reliabilitas sebesar .784. Instrumen kecerdasan emosi termasuk ke dalam kategori instrumen yang reliabel.

4. Validitas Item dan Reliabilitas Kualitas persahabatan

1) Uji Validitas

Uji validitas memiliki tujuan untuk mengetahui ketepatan dan kecermatan setiap elemen instrumen dalam suatu pengukuran variabel (Azwar, 2013). Uji validitas diukur pada 23 item. Metode yang digunakan dalam melihat tingkat validitas dari setiap item adalah menggunakan *correct item total correlation*. Item-item yang dipilih menjadi item final adalah item yang memiliki nilai korelasi item total sama atau lebih besar dari 0.25 (Azwar, 2013) proses uji validitas menggunakan software IBM SPSS versi 25. Tabel 3.10 merupakan gambaran skor item sebelum dan sesudah uji coba:

Dimensi	Sebelum Uji Coba		Uji coba 1	
	No Item	Jumlah	No Item	Jumlah
<i>Stimulating Companionship</i>	1, 2, 3, 4	4	1, 2, 3, 4	4
Konflik	5, 6, 7, 8,	4	5,	1
Pertolongan	9, 10, 11, 12, 13	5	9, 10, 11, 12, 13	5
Keamanan	13, 15, 16, 17,18	5	13, 15, 17,18	4
Keintiman	19, 20, 21, 22, 23	5	19, 20, 21, 22, 23	5
Total		23		19

Tabel 3. 10 Skor Instrumen Kualitas Persahabatan Sebelum dan Sesudah Uji Coba

Berdasarkan tabel diatas, instrumen kualitas persahabatan memiliki 4 item yang nilai koefisiennya dibawah 0,25 sehingga item akan dibuang untuk meningkatkan koefisien instrumen dan menyisakan 19 item.

2) Uji Reliabilitas

Instrumen yang memiliki reliabilitas yang tinggi memiliki arti bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya. Dalam perhitungan reliabilitas instrumen Kualitas Persahabatan menggunakan IBM SPSS 25 dengan

metode *Alpha Crombach*. Dalam uji coba instrumen, reliabilitas instrumen Kualitas Persahabatan sebesar .902 dan setelah uji coba instrumen Kualitas Persahabatan memiliki nilai reliabilitas sebesar .937. Instrumen Kualitas Persahabatan termasuk ke dalam kategori instrumen yang sangat reliabel.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut adalah uraian dari setiap tahap:

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan meliputi kegiatan menentukan rumusan masalah, penyusunan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian, menentukan metode penelitian, variable dan indikator penelitian, serta menyusun instrument penelitian.

b. Tahap pelaksana

Tahap pelaksanaan yaitu melakukan uji coba pada alat ukur penelitian. Melakukan tahap analisis uji validitas dan reliabilitas pada setiap instrument. Selanjutnya melihat apakah ada terdapat item yang tidak layak. Setelah itu dilakukan kembali proses pengambilan data, *scoring* dan pengolahan data.

c. Tahap akhir

Tahap akhir meliputi pembahasan berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya yang berkaitan. Kemudian membuat kesimpulan dan penyusunan keseluruhan skripsi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan untuk menjawab pengaruh *phubbing* (X) terhadap kualitas persahabatan (Y) dan pengaruh kecerdasan emosi (Z) terhadap kualitas persahabatan (Y) adalah menggunakan regresi linier. Sebelum melakukan proses analisis data, terlebih dahulu mengubah jenis data dari ordinal ke interval dengan bantuan software *Winstep*. Setelah itu analisis regresi variable

phubbing (X) kepada variabel kualitas persahabatan (Y) dan kemampuan kecerdasan emosi (Z) kepada variabel kualitas persahabatan (Y) oleh dilakukan menggunakan software IBM SPSS versi 25. Dengan adanya variabel moderasi yang dapat memperkuat ataupun memperlemah sebuah hubungan variabel *phubbing* (X) kepada variabel kualitas persahabatan (Y) yang dimoderasi oleh kemampuan kecerdasan emosi (Z) oleh karena itu penambahan dalam analisis data yaitu menggunakan *Moderated Regression Analysis* (MRA).

Namun sebelum melakukan analisis dengan uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat/uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan ber distribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga mengukur apakah data memiliki skor normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan metode *Descriptive Statistic* (Widhiarso, 2011)

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Hubungan yang linear menggambarkan perubahan pada satu variabel akan cenderung diikuti oleh perubahan pada variabel lainnya dengan besaran yang sejajar. Uji linearitas dilakukan dengan cara *compare means*. (Hidayat, 2013)

3. Uji Heteroskedastisitas

Ghozali (2018) menyatakan bahwa uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidak samaan varian atau residual antar variabel. Jika variance dari satu variabel ke yang lain sama maka model regresi tersebut termasuk homoskedastisitas. Model regresi yang baik adalah ketika model regresi yang homoskedastisitas (Nanincova, 2019).